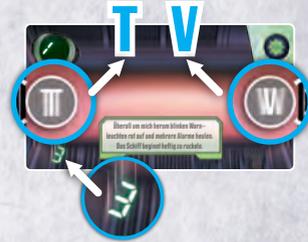




Die Bruchlandung

- Der Planet ist in Sicht, aber der Eintritt in die Atmosphäre erweist sich als holprige Angelegenheit. Ihr werdet in eurem Raumschiff ordentlich durchgeschüttelt. Sachen fallen runter und ihr seht alles nur noch verschwommen. Die 3 auf der Maschinenkarte muss heruntergefallen sein und gehört eigentlich neben die 1: Es muss sich um Maschine **13** handeln. Links und rechts erkennt ihr verschwommen ein T und ein V. Nehmt Karten **T** und **V**.



- Öffnet Maschine **13**. Berührt die rot blinkenden Kontrollleuchten und 4 Bildschirme erscheinen, die gleichen Bildschirme wie auf den Karten **T** und **V**. Wenn ihr die beiden Karten aus einiger Entfernung betrachtet, erkennt ihr Pfeile auf den Bildschirmen. In der Maschine leuchtet immer genau ein Bildschirm auf. Drückt die passende Pfeiltaste, die ihr auf dem Bildschirm auf den Karten erkennen könnt. Die Reihenfolge ist: Pfeil nach links, Pfeil nach oben, Pfeil nach rechts, Pfeil nach rechts. Nehmt Karte **70**.



- Ihr steht vor der Luftschleuse. Seid ihr bereit für den Ausstieg? Ihr schnappt euch den Raumanzug und schaut euch die Stiefel genauer an. Setzt den linken Fuß **+7** auf das passende Feld (**+7**) vor der Schleusentür (sodass ihr zur Tür schaut) und den rechten Fuß **+8** auf das andere Feld (**+9**): $+7 + +7 = 14$ und $+8 + +9 = 17$. Nehmt Karten **14** und **17**.

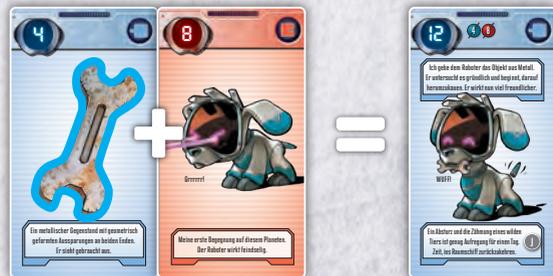


- Ihr seid mitten auf einer Mülldeponie gelandet ... Setzt die Karten (17) und (14) zu einem Panorama zusammen. Aus einem Müllberg hört ihr ein Knurren und zwei Augen glühen euch aus der Dunkelheit entgegen. Sie bilden eine auf die Seite gelegte 8. Nehmt Karte (8).



Tag 1: Unheimliche Begegnung der dritten Art

- Vielleicht hat dieses knochenförmige Metall Ding (4) eine beruhigende Wirkung auf den feindseligen Robohund (8): $4 + 8 = 12$. Nehmt Karte (12).



- Ihr habt W.U.F.F.s Herz gewonnen. Jetzt versucht er sogar, mit euch zu kommunizieren. Mit Steinen und Symbolen legt er eine Art Sprachcode (66). Was könnte das bedeuten? Der Kreis steht für 1, das Dreieck für 2. Herz und Tropfen symbolisieren die Farben rot und blau. Seine Nachricht „+ Dreieck Kreis Herz“ lässt sich also übersetzen in **+21**, eine Modifikation! Zeigt W.U.F.F. (12), dass ihr seine Nachricht verstanden habt: $+21 + 12 = 33$. Nehmt Karte (33).



- Auf W.U.F.F.s Seite (33) entdeckt ihr zwei Dreiecke. Mit dem Code übersetzt müsste das für 22 stehen. Nehmt Karte (22).



- Wo ein Kartenlesegerät (22) ist, kann eine Magnetkarte nicht weit sein. Schaut euch auf der Deponie (17) um und ihr entdeckt eine weiße Karte mit einem schwarzen Magnetstreifen. Sucht danach in eurem Stapel. Nehmt Karte (89).

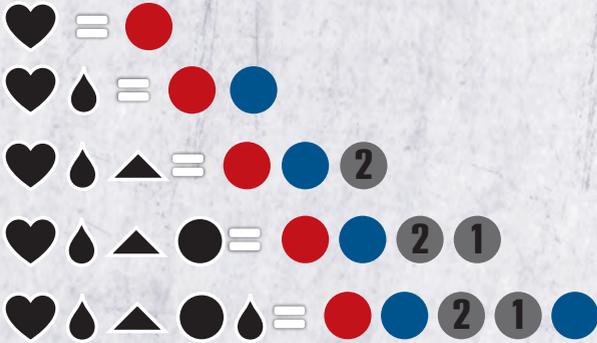


- Ihr müsst die Magnetkarte (89) durch das Lesegerät (22) ziehen, und zwar so, wie die Pfeile auf dem Lesegerät und der Karte es anzeigen, von oben nach unten. Dreht die Karte um und aus der 89 wird eine 68.

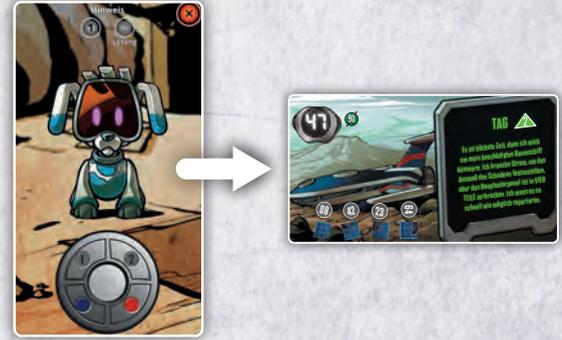
22 + 68 = 90. Nehmt Karte 90.



- Öffnet Maschine 90. Um die Sprachkenntnisse von W.U.F.F.s Sprache zu verfestigen, macht er mit euch eine kleine Übung. Übersetzt die Symbole, die er euch anzeigt, nach seinem Code und drückt den passenden Knopf. Ihr schafft das!

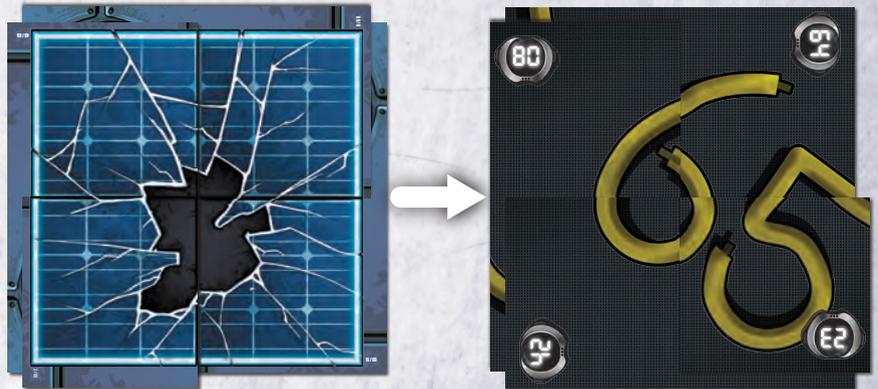


Nehmt Karte 47.



Tag 2: Das zerbrochene Solarpanel!

- Dreht die Karten 23, 42, 64 und 80 auf die Rückseite und setzt das Solarpanel wieder zusammen. Orientiert euch an den Rissen und Löchern. Dreht dann die Karten wieder um. Die Kabel auf der Vorderseite bilden die Zahl 65. Nehmt Karte 65.



- Jetzt habt ihr die Stromversorgung des Schiffs wiederhergestellt und könnt das Schiff auf Schäden scannen. Öffnet Maschine 65 und haltet euer Gerät über Karte 47. Leider hat euer Schiff einige Probleme. Nehmt Karte 39.



- ▶ Nachdem der Schadensbericht ausgegeben wurde, fängt der W.U.F.F.-Knopf an zu blinken. Drückt ihn und der kleine Robohund führt euch an einen neuen Ort. Nehmt Karte .



- ▶ Am Steinbruch angekommen, möchte W.U.F.F. euch sofort einen weiteren Ort zeigen. Nehmt Karte .



- ▶ Kaum seid ihr an der Küste angekommen, zerrt euch W.U.F.F. schon weiter. Nehmt Karte .



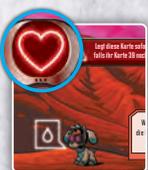
- ▶ Schnell raus aus der Hitze. W.U.F.F. weiß, wo es lang geht. Nehmt Karte .



- ▶ Im Westen der Deponie befindet sich eine grüne Oase. Dank eures Ausflugs mit W.U.F.F. habt ihr das Gefühl, ihr versteht euch jetzt noch besser. Nehmt Karte .



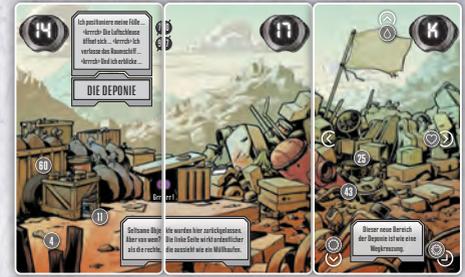
- ▶ Obwohl das ein ausgiebiger Ausflug war, habt ihr immer noch kein Schwefel gefunden. Wo könnte eine Schwefelmine liegen? Karte  listet noch einmal euren bisherigen Sprachcode auf:  steht für Rot,  für Blau,  für Orange und  für Grün. Grün und Blau gemischt ergeben Gelb. Um Gelb zu erhalten, muss du also Blau  von Grün  abziehen: .



► Im Süden der Deponie findet ihr endlich Schwefel . Laut des Schadensberichts () braucht ihr genauso viel Ton wie Schwefel, also braucht ihr auch den gleichen Wert von Karte : **43**.

+ **43** = .

Nehmt Karte . Dort erhaltet ihr Karte , mit der ihr das Panorama der Deponie vervollständigen könnt.



► Auf der Deponie findet ihr jetzt eine Steintafel () , die ihr irgendwie entziffern müsst. Zeigt sie W.U.F.F. () . Er kann euch bestimmt helfen:

+ = .

Nehmt Karte .

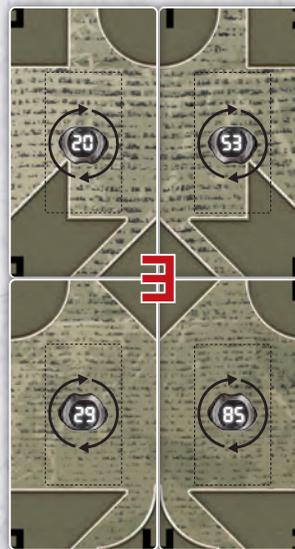


Tag 3: Risse im Raumschiff

► Das Lebenserhaltungssystem tut wieder seinen Dienst, jetzt wird es Zeit, die Risse in der Raumschiffhülle zu reparieren. Wir brauchen einen Ort, an dem wir Gummi () erhitzen können, um es als Dichtmaterial zu nutzen.

Was könnte sich besser eignen als der Vulkan vom Foto () ?

Wenn ihr Karte auf Karte legt, erhaltet ihr einen Code, den ihr mithilfe der Steintafeln (, , und) entziffern könnt. Legt die Tafeln so aneinander, dass ihr in der Mitte die Symbole des Codes nachbildet und es ergeben sich die Zahlen 3 und 5: **35** + = .



► Öffnet Maschine und verteilt mit den Fingern das geschmolzene Gummi über die Risse, um sie abzudichten.

Nehmt Karte .

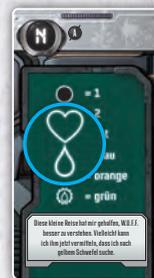


Was ist los mit W.U.F.F.?

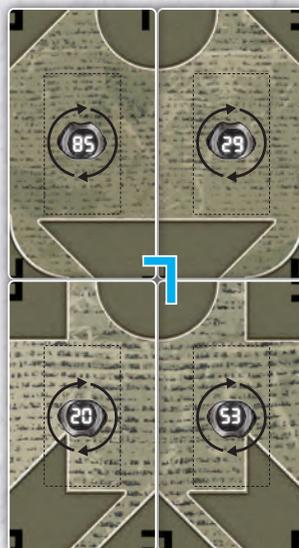
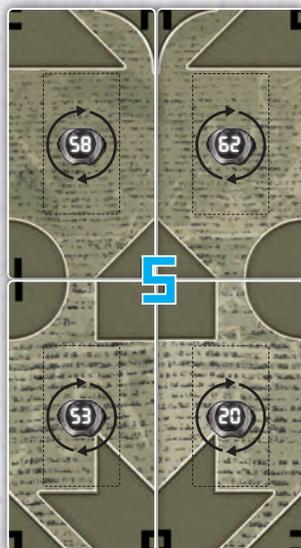
- Nachdem ihr den Riss abgedichtet habt, fängt der W.U.F.F.-Knopf in der App an, zu blinken. Der kleine Robohund ist zusammengebrochen. Nehmt Karte **24**.



- Schaut euch W.U.F.F.s Augen und den Rauch an, der aus ihm emporqualmt. Er ist lila. Um ihm wieder auf die Beine zu helfen, braucht ihr vielleicht Futter aus der lila Region. Lila erhält man, indem man Rot und Blau mischt: Nehmt Karte .



- Mit den Steintafeln (**20**, **53**, **58** und **62**) könnt ihr den Code auf Karte entschlüsseln: **+57**. Dieser Modifikator ist besonders. Er hat zwei Mal ein Plus, davor und dahinter. Ihr müsst ihn also mit zwei weiteren Zahlen kombinieren. Ihr befüllt die Dose (**11**) mit der lila Flüssigkeit (**+57**) und flößt sie W.U.F.F. (**24**) ein: $11 + \text{+57} + 24 = 92$. Nehmt Karte **92**.



+



+



=

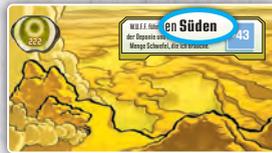
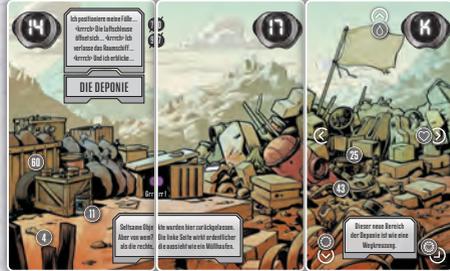


► Jetzt müsst ihr W.U.F.F.s Batterie wieder aufladen. Sie besteht aus 3 Zellen, die jeweils eine unterschiedliche Anzahl der lila Flüssigkeit benötigen. Drückt den W.U.F.F.-Knopf in der App und entschlüsselt die Symbole auf Karte (92) mit den Steintafeln (20, 53, 58 und 62). Von oben nach unten müsst ihr W.U.F.F. also zuerst 8, dann 4 und schließlich 6 Tropfen einflößen. Tippt also 8 Mal auf seine Zunge, wartet kurz, bis die Zelle sich wieder auffüllt, dann drückt ihr 4 Mal auf seine Zunge usw. Endlich scheint es dem kleinen Robohund besser zu gehen! Nehmt Karte (Z).

Tag 3: Die Antenne

► Die Aufregung um W.U.F.F. hat euch noch enger zusammengeschweißt, ihr versteht euch jetzt problemlos. W.U.F.F. möchte, dass ihr Karte (59) nehmt. Übersetzt das in die Symbolsprache: Nehmt Karte .

- ▶ W.U.F.F. (59) möchte euch bei dem Antennenproblem (34) helfen. Legt die Karten , , , , und um die Deponie (14, 17, K), den Himmelsrichtungen entsprechend:



Wenn ihr euch die Karten nun anschaut, seht ihr, dass zwei Himmelsrichtungen fehlen, Südwesten (SW) und Nordwesten (NW). Drückt den W.U.F.F.-Knopf in der App und ein Kompass erscheint. Richtet den Kompass nach den fehlenden Himmelsrichtungen aus. Für SW erscheint das -Symbol und für NW das -Symbol.



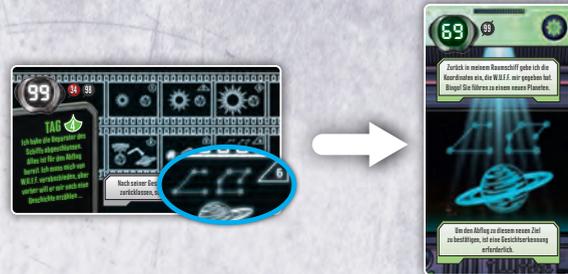
- ▶ Übersetzt die beiden Symbole und mit Karte (Z) in Zahlen: 9 und 8. Karte (89) habt ihr schon abgelegt. Also nehmt ihr Karte (98).



- ▶ Steckt die Antenne der seltsamen Eisenkonstruktion (+65) an euer Raumschiff (34): $+65 + 34 = 99$. Nehmt Karte (99).



- ▶ Bevor ihr den Planeten verlasst, will W.U.F.F. euch noch seine Geschichte erzählen. Auf Karte **99** bemerkt ihr zwei seltsame Sternbilder im sechsten Filmabschnitt. Das sind doch die Symbole, die W.U.F.F. euch beigebracht hat! Sie stehen für 6 und 9. Nehmt Karte **69**. Das muss der Planet sein, zu dem die zweibeinigen Wesen gereist sind. Vielleicht könnt ihr W.U.F.F. dort absetzen?



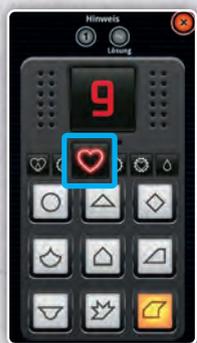
- ▶ Bevor ihr abhebt, müsst ihr die Koordinaten noch mit eurer Identität bestätigen. Öffnet Maschine **69** und scannt ein Gesicht von euch. Nehmt Karte **75**.



- ▶ Die Koordinaten sind bestätigt und ihr hebt ab. Ihr habt euch auf einen gemütlichen Flug eingestellt, aber ihr geratet geradewegs in einen Meteoritenschauer! Nehmt Karte **H**. Diese verrät euch, dass sich unter dem Einsatz in der Spielschachtel ein Stanzbogen mit drei Teilen befindet. Setzt sie wie abgebildet zusammen. Nehmt auch Karte **49** und setzt alles wie folgt zusammen:



► Drückt den W.U.F.F.-Knopf in der App. Verfolgt dann W.U.F.F.s Spuren auf dem Raumschiff, beginnend bei dem kleinen W.U.F.F.-Symbol. Der kleine Robohund bahnt sich seinen Weg durch das Raumschiff über alle Seiten der vier Teile. Wenn ihr durch die Löcher im Raumschiff Richtung Karte (49) schaut, erkennt ihr Zahlen: 9, 8 und 2. Die Reihenfolge, in der W.U.F.F. über die Löcher tapst, ist die Reihenfolge der Zahlen. Übersetzt die Zahlen in W.U.F.F.s Symbolsprache und gebt sie in die App ein: Nehmt Karte (50).



Während eures Besuchs auf Planet XZ3621673 habt ihr einen treuen Freund gefunden. Er vermisst seine alten, zweibeinigen Freunde sehr, deshalb habt ihr entschieden, ihn zum neuen Planeten der Zweibeiner zu bringen. Aber die Reise ist noch lang. Wer weiß, welche Abenteuer noch auf euch warten ...